

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-213684

(43)Date of publication of application : 15.08.1995

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

A63F 9/22

(21)Application number : 06-027364

(71)Applicant : NAMCO LTD

(22)Date of filing : 31.01.1994

(72)Inventor : INAGAKI TOSHITAKE

OKANE TAKUMI

ONO HIROSHI

KOMAI KAZUHIKO

MAENO KIYOTAKA

TOKUNO NAOYA

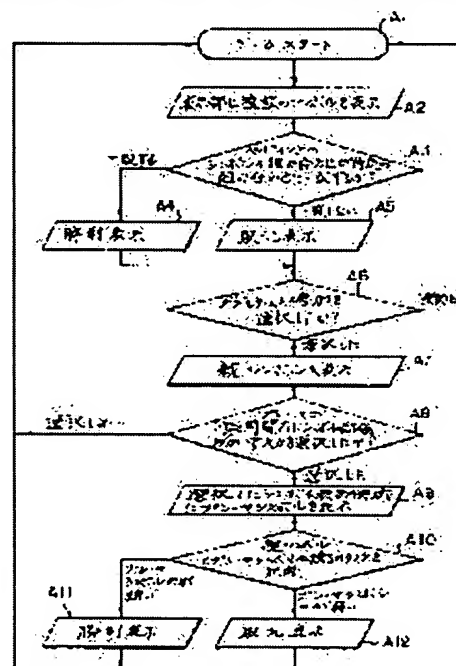
NAGANO JUNICHIRO

(54) DISPLAY METHOD FOR SLOT MACHINE GAME DEVICE AND DISPLAY METHOD FOR GAME DEVICE

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide a display method for a game device capable of displaying a player symbol at a place selected by a player, selecting it, and desiring participation cancellation for a bonus game.

CONSTITUTION: After plural symbols are displayed on a display part in step A2, it is judged whether or not the combination of symbols on a pay line coincides with prescribed combination, and victory display and defeat display are performed in steps A4, A5. When the player selects participation on, a doubles game in step A6, a master symbol is displayed in step A7. When no symbol display area is selected within prescribed time by the player in step A8, a game is returned to a game start in step A1, then, the participation on the doubles game is canceled. Adversely, when the symbol display area is selected by the player in step A8, the rank of strength between the master symbol and the player symbol is compared in step A10, and the victory display or the defeat display is performed corresponding to the above comparison result in steps A11, A12.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

01.09.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

(51) Int.Cl. ⁶	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 5/04 9/22	5 1 6 F M H			

審査請求 未請求 請求項の数9 F D (全 23 頁)

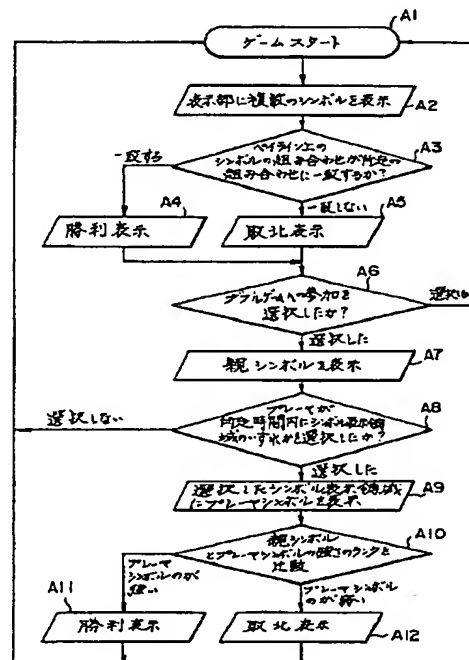
(21) 出願番号	特願平6-27364	(71) 出願人	000134855 株式会社ナムコ 東京都大田区多摩川2丁目8番5号
(22) 出願日	平成6年(1994)1月31日	(72) 発明者	稲垣 俊丈 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式 会社ナムコ内
		(72) 発明者	大金 拓己 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式 会社ナムコ内
		(72) 発明者	小野 浩 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式 会社ナムコ内
		(74) 代理人	弁理士 布施 行夫 (外2名) 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシンゲーム装置の表示方法及びゲーム装置の表示方法

(57) 【要約】

【目的】 プレーヤが選択した場所にプレーヤシンボルを表示でき前記選択が簡易でありボーナスゲーム参加解除可能なゲーム装置の表示方法を提供すること。

【構成】 ステップA2で表示部に複数のシンボルを表示した後、ステップA3でペイライン上のシンボルの組み合わせが所定の組み合わせに一致するか否かが判別され、ステップA4、A5の勝利表示、敗北表示が行われる。ステップA6でプレーヤがダブルゲームへの参加を選択した場合には、ステップA7で親シンボルが表示される。ステップA8で所定時間内にシンボル表示領域をプレーヤが選択しなかった場合にはステップA1のゲームスタートに戻りダブルゲームへの参加が解除される。逆にステップA8での選択が行われた場合には、ステップA10で親シンボルとプレーヤシンボルの強さのランクが比較され、この結果に応じて、ステップA11、A12の勝利表示、敗北表示が行われる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 プレーヤに対して所定のゲーム表示を行う表示部と、プレーヤがゲーム操作を行う操作部を少なくとも有するプレーヤステーションを含むスロットマシンゲーム装置の表示方法であって、

(a) 前記表示部上に表された複数のシンボル表示領域に所定のシンボルを表示する工程と、

(b) 前記複数のシンボル表示領域を所定方向に結ぶことにより設定された複数のペイライン上において前記工程 (a) で表示されたシンボルの組み合わせが所定の組み合わせに一致するか否かが判別され、所定の組み合わせに一致すると判別された場合にプレーヤに対してスロットマシンゲームの勝利表示を行う工程と、

(c) 勝利したプレーヤがボーナスゲームへの参加を選択した場合に、前記複数のシンボル表示領域のいずれかに親シンボルを表示する工程と、

(d) 前記親シンボルが表示されたシンボル表示領域以外のシンボル表示領域のいずれかを前記操作部に設けられた選択部によりプレーヤが選択すると、少なくともプレーヤが選択したシンボル表示領域にプレーヤシンボルを表示する工程と、

(e) 前記工程 (c) で表示された親シンボルの強さのランクと、前記工程 (d) で表示されたプレーヤシンボルの強さのランクとを比較し、前記プレーヤシンボルが前記親シンボルより強いランクのシンボルであった場合にプレーヤに対してボーナスゲームの勝利表示を行う工程と、

を含むことを特徴とするスロットマシンゲーム装置の表示方法。

【請求項 2】 請求項 1 において、前記表示部が、前記ゲーム表示をプレーヤに対して画像で表示するメインディスプレイにより構成され、このメインディスプレイ上の前記複数のシンボル表示領域にシンボル画像を画像表示することによりスロットマシンゲームのゲーム画面を表現することを特徴とするスロットマシンゲーム装置の表示方法。

【請求項 3】 請求項 2 において、前記メインディスプレイが複数のメインディスプレイに分割され、これらの複数のメインディスプレイを前記複数のシンボル表示領域に対応させ、複数のメインディスプレイ上に表示された複数のシンボル画像を組み合わせることでスロットマシンゲームのゲーム画面を表現することを特徴とするスロットマシンゲーム装置の表示方法。

【請求項 4】 請求項 1 乃至 3 のいずれかにおいて、前記プレーヤステーションが複数のプレーヤに対応し複数設けられ、前記工程 (d) において、ダブルゲームに参加した前記 1 又は複数のプレーヤが選択したシンボル表示領域に前記プレーヤシンボルを表示することを特徴とするマルチプレーヤ型のスロットマシンゲーム装置の表示方法。

【請求項 5】 請求項 1 乃至 4 のいずれかにおいて、前記プレーヤステーションに設けられたサブディスプレイ上に、前記工程 (d) においてプレーヤが前記選択を行うための情報をプレーヤに対して画像イメージで知らせる表示を行うことを特徴とするスロットマシンゲーム装置の表示方法。

【請求項 6】 請求項 5 において、前記表示部に表される前記複数のシンボルシンボル表示領域と同様の配置で配置された複数のシンボル表示領域が前記サブディスプレイ上に表示され、これらのサブディスプレイ上に表示されたシンボル表示領域の中で、前記親シンボルが表示されるシンボル表示領域の位置に所定のマークを表すとともに、前記プレーヤが選択可能なシンボル表示領域の位置に所定の選択枝を表すことで前記画像イメージの表示が行われることを特徴とするスロットマシンゲーム装置の表示方法。

【請求項 7】 請求項 1 乃至 6 のいずれかにおいて、前記工程 (c) において 1 又は複数のプレーヤのいずれかがボーナスゲームへの参加を選択した後に、前記工程 (d) において 1 又は複数のプレーヤのいずれもが所定時間内に前記シンボル表示領域の前記選択を行わなかった場合には、前記工程 (d)、前記工程 (e) における表示を行わないことを特徴とするスロットマシンゲーム装置の表示方法。

【請求項 8】 プレーヤに対して所定のゲーム表示を行う 1 又は複数の表示部と、プレーヤがゲーム操作を行う操作部を少なくとも有するプレーヤステーションを含むゲーム装置の表示方法であって、

(a) 前記 1 又は複数の表示部上にプレーヤに対する所定のゲーム表示を行う工程と、

(b) 前記工程 (a) においてゲーム表示されたゲームにおいて勝利したプレーヤの勝利表示を行う工程と、

(c) 勝利したプレーヤがボーナスゲームへの参加を選択した場合に、所定のボーナスゲーム表示を行う工程とを含み、

前記工程 (c) においてプレーヤがボーナスゲームへの参加を選択した後に、所定時間内に前記プレーヤが所定のゲーム操作を行わなかった場合には、前記工程 (c) におけるボーナスゲーム表示を行わないことを特徴とするゲーム装置の表示方法。

【請求項 9】 請求項 8 において、前記プレーヤステーションが複数のプレーヤに対応し複数設けられ、前記工程 (c) において 1 又は複数のプレーヤのいずれかがボーナスゲームへの参加を選択した後に、所定時間内に 1 又は複数のプレーヤいずれもが所定のゲーム操作を行わなかった場合には、前記工程 (c) におけるボーナスゲーム表示を行わないことを特徴とするゲーム装置の表示方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明はスロットマシンゲーム装置の表示方法及びゲーム装置の表示方法に関する。

【0002】

【従来の技術】図14には従来のスロットマシンゲーム装置の一例が示される。

【0003】図14に示すスロットマシンゲーム装置520は、特公平5-31431号に開示されたスロットマシンゲーム装置である。このスロットマシンゲーム装置520は、入力装置522、出力装置524、プロセッサ528、当たり組合せメモリ526、乱数発生器530、仮想リールメモリ532、シンボルメモリ534、ディスプレイコントローラ536、ディスプレイ538を含んで構成される。

【0004】ここで、仮想リールメモリ532は、ROMで構成されており、3×3本の仮想リールR11~R33を有している。これらの仮想リールには、アドレス0~Cに対応したシンボルコードが記憶されている。そして、このシンボルコードに対応したシンボル画像はシンボルメモリ534に記憶されている。また、ディスプレイコントローラ536は、仮想リールメモリ532の記憶内容を読み出し、シンボルメモリ534を参照して、対応するシンボル画像をディスプレイ538上に画像表示する制御を行う。そして、このディスプレイコントローラ536の制御により、ディスプレイ538上には、シンボル画像（シンボル表示領域）R11~R33が3行3列に配列された画像表示が行われる。

【0005】なお、コインを払い出すために設定されるペイライン540~556は、図14に示すように横方向（3本）、斜め方向（2本）、縦方向（3本）に設けられている。また、各ペイライン毎の当たりの組み合わせ、及び、当たった場合の払い出し倍率は当たり組み合わせメモリ526に記憶されることになる。

【0006】このスロットマシンゲーム装置520は以下のように動作する。即ち、プレーヤがコイン投入口にコインを投入すると、投入したコインの枚数に応じて、ペイラインが選択される。具体的には、コインの投入数が1枚であるとペイライン540が選択される。そして、2枚でペイライン542、3枚でペイライン546、4枚でペイライン548、5枚でペイライン550、6枚でペイライン552、7枚でペイライン554、8枚でペイライン556というようにペイラインが順次選択されてゆく。このように、従来のスロットマシンゲーム装置では、ペイラインの選択はコインの投入枚数により決定され、プレーヤが任意にペイラインを選択することはできなかった。その後、図示しないレバーをプレーヤが操作するとゲームがスタートする。すると、ディスプレイコントローラ536の制御により、ディスプレイ538上に、シンボル画像R11~R33が一定方向に回転して表示する画像表示が行われる。その後、このシンボル画像の回転表示が終了すると、ディスプレ

イ上に所定のシンボルが最終的に画像表示される。次に、この最終的に画像表示されたシンボルのペイライン上の組み合わせが、当たり組合せメモリ526に記憶されている当たりの組合せに一致しているか否かが判断される。そして、一致していると判断された場合には、当たり組み合わせメモリ526に記憶された払い出し倍率にしたがった枚数のコインが払い出される。例えば、ペイライン上に揃った当たりの組み合わせの払い出し倍率が250倍であると、250倍のコイン枚数が払い出されることになる。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】さて、スロットマシンゲーム等のゲーム装置においては、ゲーム終了後に例えばダブルゲームと呼ばれるボーナスゲームを行うことが考案されている。このダブルゲームは、メインのゲームにより獲得したコイン等を2倍にすることについて賭けることができるゲームである。このようなボーナスゲームを設定することで、プレーヤのゲームに対する熱中度を更に高めることができ、ゲームの面白さを格段に高めることが可能となる。

【0008】例えば、上記の従来のスロットマシンゲーム装置でボーナスゲームを行う場合には以下のように行うことが考えられる。即ち、ペイライン上に表示されたシンボルの組み合わせが所定の組み合わせに一致しているか否かが判断され、一致していると判断された場合には、プレーヤに対してボーナスゲームへ参加するか否かの選択を行わせる。そして、プレーヤがボーナスゲームへの参加を選択した場合には、例えばメインディスプレイ538上のR11にのみ乱数により決定されるシンボル（以下、親シンボルと呼ぶ）を表示する。その後、プレーヤは、次に表されるシンボルが、このR11に表示される親シンボルよりも強いランクのマークになるか、あるいは、弱いランクのマークになるかを決定する。この決定は、例えば、装置に設けられたビッガーボタン、あるいは、スモラーボタンを押すことにより行われる。その後、装置側によりその場所が自動的に決定され固定されているシンボル表示領域、例えばR21に、乱数により決定されるシンボル（以下、プレーヤシンボルと呼ぶ）が表示される。そして、R11に表された親シンボルの強さのランクとR21に表されたプレーヤシンボルの強さのランクとが比較される。そして、プレーヤシンボルのランクの方が強い場合は、プレーヤがビッガーボタンを押していた場合には勝利となり、スモラーボタンを押していた場合には敗北となる。逆に、プレーヤシンボルのランクの方が弱い場合は、プレーヤがスモラーボタンを押していた場合には勝利となり、ビッガーボタンを押していた場合には敗北となる。そして、プレーヤが勝利した場合には、例えば獲得したコインの2倍のコインをプレーヤに対して払い出す。逆に、プレーヤが敗北した場合には、プレーヤが獲得したコインをブ

レーヤから没収する。

【0009】このように、従来のスロットマシンゲーム装置においてボーナスゲームを行おうとすると、プレーヤシンボルが表示されるシンボル表示領域の場所については例えばR 2 1に固定されてしまう。従って、プレーヤがプレーヤシンボルの表示される場所を任意に選択することはできず、例えばR 2 2にプレーヤが賭けたいと所望してもR 2 2を選択することはできなかった。このような事情は、図14で説明した回転するシンボル画像をディスプレイに表しシンボル表示する電子式スロットマシンでボーナスゲームを行う場合のみならず、シンボルをドラムに描きこのドラムを回転することによりシンボル表示する機械式のスロットマシンでボーナスゲームを行う場合も同様である。

【0010】さて、近年、レーシングカーゲーム等の分野では、複数のプレーヤが同時にプレイすることができるマルチプレーヤ型ゲーム装置と呼ばれるゲーム装置が考案されている。このマルチプレーヤ型ゲーム装置では、ゲームそのものの面白さに加えて、複数のプレーヤがお互い競い合うという新たなゲーム要素が加わるため、ゲーム装置の付加価値を非常に高めることができる。しかし、従来のスロットマシンゲーム装置は、いずれも1人のプレーヤしかプレイできない1人プレーヤ型のゲーム装置であった。このため、これらの1人プレーヤ型のスロットマシンゲーム装置では、獲得したコイン枚数や、ボーナスゲームの勝ち負け等をお互いのプレーヤが競い合うという要素がなく、今ひとつゲームの面白味を高めることができなかった。従って、これらのスロットマシンゲーム装置を、如何にしてマルチプレーヤでも楽しめるようなゲーム装置とするかが大きな技術的課題となる。

【0011】このような技術的課題を解決すべく、例えば従来の図14に示すようなスロットマシンゲーム装置を単に複数台設けるとともに、ディスプレイ538を全てのプレーヤに共通のディスプレイとして、単にプレーヤ間で獲得したコイン枚数を競い合わせるといった手法も考えられる。しかし、この手法のスロットマシンゲーム装置においてボーナスゲームを行う場合には、以下のような問題が生ずる。

【0012】即ち、まず第1に、前述したように従来のスロットマシン装置のボーナスゲームでは、プレーヤはビッグボタンを押すか、あるいは、スモラーボタンを押すかの選択しかできない。つまり、プレーヤには、これらの2つの選択枝（ビッグボタンあるいはスモラーボタン）しか用意されていない。従って、たとえゲーム装置をマルチプレーヤ型にしたとしても、複数のプレーヤはこれらの2つの選択枝のどちらを選ぶかを競い合うだけとなり、いまひとつマルチプレーヤ型ゲームの面白さを高めることができないという問題がある。

【0013】また、第2に、前述したようにプレーヤは

プレーヤシンボルが表示されるシンボル表示領域を選択できず、プレーヤシンボルの表示されるシンボル表示領域の場所は装置側で勝手に決められてしまう。従って、プレーヤ間で、プレーヤの勝ちとなるシンボル表示領域の場所を予想し合い、この予想の良し悪しでボーナスゲームの勝ち負けが決まるとゲーム要素がない。このため、いまひとつマルチプレーヤ型ゲームの面白さを高めることができないという問題がある。

【0014】以上のような問題を解決するには、プレーヤシンボルが表示される場所をプレーヤが自由に選択できるようにするとともに、表示されたプレーヤシンボルと親シンボルの強さのランクを比較する手法を用いることが有効である。しかし、このような手法を用いた場合には、プレーヤが選択できるシンボル表示領域、あるいは、親シンボルが表示されるシンボル表示領域を示す情報をプレーヤにわかり易く伝えることが望ましい。これらの情報をプレーヤが即座に視覚的に認識できれば、ゲーム操作性が格段に向上するからである。特に、スロットマシンゲーム装置をマルチプレーヤ型にする場合には、これらの情報を全てのプレーヤに共通のディスプレイに表示することは好ましくない。このような情報を共通のディスプレイに表示すると、各々のプレーヤの作戦等が他のプレーヤに洩れてしまい、マルチプレーヤ型ゲーム装置の面白味を半減させてしまうからである。更に、このようなプレーヤ毎に異なる情報についても共通のディスプレイに表示すると、この共通のディスプレイに表示される内容が非常に煩雑化してしまうからである。従って、これらの情報を如何にして効率よく、ゲームの面白味を半減させずにプレーヤに伝えるかが大きな技術的課題となる。

【0015】更に、スロットマシンゲーム装置に限らず従来のゲーム装置でボーナスゲームを行う場合には、一度プレーヤがボーナスゲームへの参加を選択すると、ボーナスゲーム参加の解除を行うことはできなかった。このため、例えばスロットマシンゲーム装置において、親シンボルの表示を見て、ダブルゲームを行うことを止めるというようなゲーム操作を行うことはできなかった。特に、マルチプレーヤ型ゲームにおいては、親シンボルを見て、ダブルゲームへの参加を解除することが可能となれば、プレーヤ間での駆け引きを行うことが可能となり、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを更に高めることが可能となる。

【0016】本発明は、以上のような従来の課題に鑑みなされたものであり、その目的とすることは、プレーヤが任意に選択した場所にプレーヤシンボルを表示できるとともに、前記選択操作を簡易に行うための表示が可能なスロットマシンゲーム装置の表示方法を提供することにある。また、本発明の他の目的は、ボーナスゲームへの参加を選択した後に、このボーナスゲームへの参加を解除できるゲーム装置の表示方法を提供することにあ

る。

【0017】

【課題を解決するための手段及び作用】前記課題を解決するために、請求項1の発明は、プレーヤに対して所定のゲーム表示を行う表示部と、プレーヤがゲーム操作を行う操作部を少なくとも有するプレーヤステーションとを含むスロットマシンゲーム装置の表示方法であって、

(a) 前記表示部上に表された複数のシンボル表示領域に所定のシンボルを表示する工程と、(b) 前記複数のシンボル表示領域を所定方向に結ぶことにより設定された複数のペイライン上において前記工程(a)で表示されたシンボルの組み合わせが所定の組み合わせに一致するか否かが判別され、所定の組み合わせに一致すると判別された場合にプレーヤに対してスロットマシンゲームの勝利表示を行う工程と、(c) 勝利したプレーヤがボーナスゲームへの参加を選択した場合に、前記複数のシンボル表示領域のいずれかに親シンボルを表示する工程と、(d) 前記親シンボルが表示されたシンボル表示領域以外のシンボル表示領域のいずれかを前記操作部に設けられた選択部によりプレーヤが選択すると、少なくとも

プレーヤが選択したシンボル表示領域にプレーヤシンボルを表示する工程と、(e) 前記工程(c)で表示された親シンボルの強さのランクと、前記工程(d)で表示されたプレーヤシンボルの強さのランクとを比較し、前記プレーヤシンボルが前記親シンボルより強いランクのシンボルであった場合にプレーヤに対してボーナスゲームの勝利表示を行う工程とを含むことを特徴とする。

【0018】請求項1の発明によれば、前記工程(d)に示すように、ボーナスゲーム時に、プレーヤシンボルが表示されるシンボル表示領域をプレーヤが任意に選択することが可能となる。そして、この選択されたシンボル表示領域に表示されたプレーヤシンボルと、工程(c)で表示された親シンボルの強さのランクが比較されることでボーナスゲームの勝ち負けが決定される。従って、従来にないタイプのスロットマシンゲーム装置の表示方法を実現できる。これにより、親シンボルよりも強いランクのプレーヤシンボルが表示される場所を予想し、この予想の良し悪しでボーナスゲームの勝ち負けが決まるというようなゲーム要素を新たに付加でき、ゲームの面白さを格段に高めるという課題を解決できる。

【0019】また、請求項2の発明は、請求項1において、前記表示部が、前記ゲーム表示をプレーヤに対して画像で表示するメインディスプレイにより構成され、このメインディスプレイ上の前記複数のシンボル表示領域にシンボル画像を画像表示することによりスロットマシンのゲーム画面を表現することを特徴とする。

【0020】請求項2の発明によれば、複数のシンボルがシンボル画像としてメインディスプレイ上に画像表示され、スロットマシンのゲーム画面が表現される。このようにドラムにシンボルを描く機械式の装置ではなく、

メインディスプレイ上に画像表示する電子式の装置とすると、機械的な摩耗による信頼性低下等の事態が生じにくくなる。これにより装置の信頼性等を高めるという課題を解決できる。また、このようにメインディスプレイ上に画像表示できる電子式の装置の表示方法であると、ゲーム毎のシンボル画像の表示配列を、装置に内蔵されるプロセッサ等により制御することが容易となる。これにより、例えばメインディスプレイ毎の当たりの確率を制御すること等が可能となり、「プレーヤが予想して、そのメインディスプレイを選択する」というゲームの面白味を更に高めるという課題を解決できる。

【0021】また、請求項3の発明は、前記メインディスプレイが複数のメインディスプレイに分割され、これらの複数のメインディスプレイを前記複数のシンボル表示領域に対応させ、複数のメインディスプレイ上に表示された複数のシンボル画像を組み合わせることを特徴とする。

【0022】請求項3の発明によれば、メインディスプレイが複数のメインディスプレイに分割されて画像表示が行われる。これにより、プレーヤに対して明るく品質の高い画像を提供するという課題を解決できる。また、画像表示すべき1のゲーム画面が大画面となっても、ゲーム画面を表現するためのピクセル数が複数のメインディスプレイのピクセル数の総和となる。これにより、ゲーム画面が大画面化した場合に画像が粗くなるのを防止するという課題を解決できる。

【0023】また、請求項4の発明は、請求項1乃至3のいずれかにおいて、前記プレーヤステーションが複数のプレーヤに対応し複数設けられ、前記工程(d)において、ダブルゲームに参加した前記1又は複数のプレーヤが選択したシンボル表示領域に前記プレーヤシンボルを表示することを特徴とする。

【0024】請求項4の発明によれば、請求項1乃至3の発明を、複数のプレーヤでプレイできるマルチプレーヤ型のスロットマシンゲーム装置の表示方法に適用することが可能となる。これにより、複数のプレーヤが所望のシンボル表示領域を選択部により選択して競い合うという従来にないタイプのスロットマシンゲーム装置の表示方法を提供するという課題を解決できる。

【0025】また、請求項5の発明は、請求項1乃至4のいずれかにおいて、前記プレーヤステーションに設けられたサブディスプレイ上に、前記工程(d)においてプレーヤが前記選択を行うための情報をプレーヤに対して画像イメージで知らせる表示を行うことを特徴とする。

【0026】請求項5の発明によれば、サブディスプレイ上に、プレーヤシンボルを表示するシンボル表示領域の選択を行うための情報が画像イメージで視覚的に表示される。従って、プレーヤはこの情報を画像イメージで視覚的に確認しながら、選択部により所望のシンボル表

10

20

30

40

50

示領域を選択できる。これにより、ゲーム操作性を向上させるという課題を解決できる。また、表示部におけるゲーム表示を簡易化できるという課題を解決できる。

【0027】また、請求項6の発明は、請求項5において、前記表示部に表される前記複数のシンボル表示領域と同様の配置で配置された複数のシンボル表示領域が前記サブディスプレイ上に表示され、これらのサブディスプレイ上に表示されたシンボル表示領域の中で、前記親シンボルが表示されるシンボル表示領域の位置に所定のマークを表すとともに、前記プレーヤが選択可能なシンボル表示領域の位置に所定の選択枝を表すことで前記画像イメージの表示が行われることを特徴とする。

【0028】請求項6の発明によれば、サブディスプレイ上に表示部と同様の配置で配置されたシンボル表示領域が設けられ、このシンボル表示領域に対して親シンボルを表すマーク、プレーヤシンボルを選択するための選択枝が画像イメージで視覚的に表される。従って、プレーヤは、表示部を見なくても、あたかも表示部を見るような感覚でプレーヤが選択するシンボル表示領域を視覚的に確認しながら、選択操作を行うことができる。これによりゲーム操作性を更に向上させるという課題を解決できる。

【0029】また、請求項7の発明は、請求項1乃至6のいずれかにおいて、前記工程(c)において1又は複数のプレーヤのいずれかがボーナスゲームへの参加を選択した後に、前記工程(d)において1又は複数のプレーヤのいずれもが所定時間内に前記シンボル表示領域の前記選択を行わなかった場合には、前記工程(d)、前記工程(e)における表示を行わないことを特徴とする。

【0030】請求項7の発明によれば、1又は複数のプレーヤが所定時間内にいずれのシンボル表示領域も選択しなかった場合には、ボーナスゲームへの参加を解除することが可能となる。従って、親シンボルを見た後にボーナスゲームへの参加を解除することが可能となる。これにより、従来にはないタイプのスロットマシンゲーム装置の表示方法を実現するという課題を解決できる。また、例えば本発明をマルチプレーヤ型のスロットマシンゲーム装置に適用した場合に、ボーナスゲームへの参加を解除するか否かについてプレーヤ間で駆け引きを行うことを可能とし、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを高めるという課題を解決できる。特に、プレーヤのボーナスゲームへの参加人数、親シンボルのランクの強さに応じて、コイン等の償還率を変更すれば、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを更に高めるという課題を解決できる。

【0031】また、請求項8の発明は、プレーヤに対して所定のゲーム表示を行う1又は複数の表示部と、プレーヤがゲーム操作を行う操作部を少なくとも有するプレ

ーヤステーションとを含むゲーム装置の表示方法であって、(a)前記1又は複数の表示部上にプレーヤに対する所定のゲーム表示を行う工程と、(b)前記工程

(a)においてゲーム表示されたゲームにおいて勝利したプレーヤの勝利表示を行う工程と、(c)勝利したプレーヤがボーナスゲームへの参加を選択した場合に、所定のボーナスゲーム表示を行う工程とを含み、前記工程(c)においてプレーヤがボーナスゲームへの参加を選択した後に、所定時間内に前記プレーヤが所定のゲーム操作を行わなかった場合には、前記工程(c)におけるボーナスゲーム表示を行わないことを特徴とする。

【0032】請求項8の発明によれば、プレーヤが所定時間内に所定のゲーム操作を行わなかった場合には、ボーナスゲームへの参加を解除することが可能となる。従って、例えば前述のボーナスゲームをメインのゲームと切り離して単独のゲームとしたゲームにおいて、あるいは、クイズゲーム、カードゲーム、絵・数字合わせゲーム等において、従来にはないタイプのゲーム装置の表示方法を実現するという課題を解決できる。

【0033】また、請求項9の発明は、請求項8において、前記プレーヤステーションが複数のプレーヤに対応し複数設けられ、前記工程(c)において1又は複数のプレーヤのいずれかがボーナスゲームへの参加を選択した後に、所定時間内に1又は複数のプレーヤいずれもが所定のゲーム操作を行わなかった場合には、前記工程(c)におけるボーナスゲーム表示を行わないことを特徴とする。

【0034】請求項9の発明によれば、請求項8の発明を、複数のプレーヤでプレイできるマルチプレーヤ型のゲーム装置の表示方法に適用することが可能となる。これにより、ボーナスゲームへの参加を解除するか否かについて、プレーヤ間で駆け引きを行うことを可能とし、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを高めるという課題を解決できる。特に、プレーヤのボーナスゲームへの参加人数等に応じて、ボーナスゲームでのコイン等の償還率を変更すれば、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを更に高めるという課題を解決できる。

【0035】

【実施例】

(1)装置全体の説明

図1には、本実施例のスロットマシンゲーム装置の表示方法を示すフローチャートが示され、図2には、この場合のスロットマシンゲーム装置の概略斜視図が示される。

【0036】図2に示すように本ゲーム装置は、プレーヤに対してゲーム表示を行う表示部であるメインディスプレイ9と、プレーヤがゲーム操作を行う操作部12を少なくとも有するプレーヤステーション10とを含んで構成される。

【0037】ここで、メインディスプレイ9上には複数のシンボル表示領域11～19が3行3列のマトリクス

10

20

30

40

50

状に配置され、これらのシンボル表示領域に所定のシンボル画像が画像表示されている。そして、メインディスプレイ 9 の周囲には、横方向、斜め方向、縦方向に設定されたベイライン P 1 ~ P 8 をプレーヤに認識させるための表示 1 ~ 8 が設けられている。

【0038】プレーヤステーション 10 は、操作部 12 とコイン払い出しユニット 14 を含んでいる。コイン払い出しユニット 14 はプレーヤにコインを払い出す機能を有している。操作部 12 には、コイン投入口 50、ベイライン及びシンボル表示領域の選択部であるベットボタン 51 ~ 58、オールラインボタン 59、ダブルゲーム参加の選択部であるダブルゲームボタン 60、テークスコアボタン 62 が設けられている。このベットボタン 51 ~ 58 にはベイライン P 1 ~ P 8 に対応した番号 1 ~ 8 が付されており、プレーヤは、このベットボタン 51 ~ 58 をセレクトする（「押す」あるいは「タッチする」等）ことにより、自分が所望する賭けベイラインを任意に選択することができる。また、プレーヤが全てのベイラインに賭けたいと希望する場合には、オールラインベットボタン 59 を押すことになる。

【0039】更に、ベットボタン 51 ~ 58 は、ダブルゲームモード時に、プレーヤシンボルを表示するシンボル表示領域をプレーヤが選択する場合にも使用される。この場合には、ベットボタン 51 ~ 54 の各々は、シンボル表示領域 I 1 ~ I 4 を選択する場合に使用される。また、ベットボタン 55 ~ 58 の各々は、シンボル表示領域 I 6 ~ I 9 を選択する場合に使用される。

【0040】次に、図 1 に示すフロチャートを用いて、本ゲーム装置の動作を説明する。

【0041】ステップ A 1 でゲームがスタートすると、プレーヤは、ベットボタン 51 ~ 58、オールラインベットボタン 59 により、自分の希望するベイラインに賭け操作を行う。次に、プレーヤが図示しないレバー、ボタン等を操作するとメインディスプレイ 9 上のシンボル画像が回転する。そして、シンボル画像の回転が停止すると、ステップ A 2 に示すようにメインディスプレイ（表示部）9 上のシンボル表示領域 I 1 ~ I 9 に複数のシンボルが画像表示された状態となる。この状態で、ステップ A 3 に示すように、ベイライン上のシンボルの組み合わせが所定の組み合わせに一致するか否かが判別される。そして、一致していると判断された場合にはステップ A 4 に示すようにプレーヤに対してゲームの勝利を知らせる勝利表示が行われる。逆に、一致していないと判断された場合にはステップ A 5 に示すように敗北表示が行われる。なお、一致していないと判断された場合、敗北表示を行わずそのままステップ A 1 のゲームスタートに戻ってもよい。

【0042】このように勝利表示が行われた後に、ステップ A 6 に示すように、ボーナスゲーム例えばダブルゲームへの参加を、勝利したプレーヤが選択するか否かを

待つ状態になる。そして、プレーヤがダブルゲームへの参加を選択した場合、即ちダブルゲームボタン 60 を押した場合には、ステップ A 7 に移行する。逆に、プレーヤがダブルゲームへの参加を選択しなかった場合、即ちテークスコアボタン 62 を押してコインをクレジットした場合、あるいは所定時間が経過した場合には、ステップ A 1 のゲームスタートに戻る。

【0043】プレーヤがダブルゲームボタン 60 を押す等してステップ A 7 に移行した場合には、例えば真ん中のシンボル表示領域である I 5 に、装置側のシンボル、即ち親シンボルが表示される。その後、ステップ A 8 に示すように、プレーヤが所定時間内にベットボタン 51 ~ 58 により、シンボル表示領域 I 1 ~ I 4、I 6 ~ I 9 のいずれかを選択したか否かが判断される。そして、この選択が行われなかった場合には、ステップ A 1 のゲームスタートに戻る。逆に、いずれかのシンボル表示領域が選択された場合には、ステップ A 9 に示すように、少なくともプレーヤが選択したシンボル表示領域にプレーヤ側のシンボルであるプレーヤシンボルを表示する。この場合、全てのシンボル表示領域 I 1 ~ I 4、I 6 ~ I 9 にシンボルを表示してもよいし、プレーヤの選択したシンボル表示領域のみにシンボルを表示、即ちプレーヤシンボルを表示してもよい。

【0044】次に、ステップ A 10 に示すように、真ん中のシンボル表示領域 I 5 に表示された親シンボルと、プレーヤの選択したシンボル表示領域に表示されたプレーヤシンボルの強さのランクが比較される。そして、プレーヤシンボルの方が強い場合には、ステップ A 11 に示すように勝利表示を行う。そして、この場合にはプレーヤのコイン枚数は例えば 2 倍にされ、ゲームスタートに戻る。一方、プレーヤシンボルの方が弱い場合には、ステップ A 12 に示すように、例えば敗北表示が行われ、プレーヤの獲得したコインが没収され、ゲームスタートに戻る。

【0045】以上のように、本ゲーム装置によれば、ステップ A 8、A 9 に示すように、プレーヤシンボルが表示されるシンボル表示領域をプレーヤが任意に選択することが可能となる。そして、親シンボルと、この選択されたシンボル表示領域に表示されたプレーヤシンボルとの強さのランクが比較されることでボーナスゲームの勝ち負けが決定される。従って、従来にないタイプのスロットマシンゲーム装置の表示方法を実現できる。これによりプレーヤ間で親シンボルよりも強いランクのプレーヤシンボルが表示される場所を予想し合い、この予想の良し悪しでボーナスゲームの勝ち負けが決まるというゲーム要素を付加することが可能となる。この結果、ゲームの面白さを格段に高めることが可能となる。

【0046】また、本ゲーム装置では、ステップ A 6 でダブルゲームに一度参加した後に、ステップ A 8 でプレーヤが所定時間内にいずれのシンボル表示領域も選択し

10

20

30

40

50

なかった場合には、ダブルゲームへの参加を解除することが可能となる。これにより、親シンボルを見た後にダブルゲームへの参加を解除することが可能となり、従来にはないタイプのスロットマシンゲーム装置の表示方法を実現できる。

【0047】なお、図2に示すゲーム装置では、ゲーム表示を行う表示部として、シンボル画像を画像イメージでプレーヤに伝えるメインディスプレイを用いた。しかし、これを従来の機械式タイプのスロットマシンのように、複数のドラムにシンボルを描き、これを回転させて

図1、図2と同様なゲーム表示を行うような構成としてもかまわない。

【0048】図3には、本ゲーム装置をマルチプレーヤ型タイプにした場合の、本ゲーム装置の概略斜視図が示される。図3に示すように、この場合のマルチプレーヤ型タイプの本ゲーム装置は、少なくともプレーヤステーション10a~10eと、メインディスプレイD1~D9とを含んで構成される。

【0049】プレーヤステーション10a~10eは複数のプレーヤa~e（図示せず）の各々がゲーム操作を行うために設けられたものであり、これらのプレーヤステーション10a~10e上には操作部12a~12eとサブディスプレイ16a~16e等が設けられている。

【0050】メインディスプレイD1~D9は、プレーヤステーション10a~10eからのゲーム操作信号及び所定のゲームプログラムに基づいた画像表示を行うものであり、各々のプレーヤa~eから見える位置にマトリクス（3行3列）状に配置されている。このメインディスプレイD1~D9は、図2のシンボル表示領域I1~I9に対応している。本ゲーム装置では、これらの複数のメインディスプレイD1~D9に表示された表示画像が組み合わさって1のスロットマシンゲームのゲーム画面が表現されることになる。

【0051】このように本ゲーム装置によれば、従来、1人でしかプレイすることができなかったスロットマシンゲームを、複数のプレーヤでも楽しめる構成としている。更に、本ゲーム装置では、メインディスプレイをD1~D9に分割して画像表示を行っている。このため、市販の廉価なディスプレイを使用しながらも、明るく、品質の高い画像表示を行うことができる。即ち、本ゲーム装置には、大型のブラウン管型ディスプレイを使用した場合に起こる、画素の粗さの問題、あるいは、コストアップの問題等が生じない。また、プロジェクタ型ディスプレイを使用した場合に起こる、明るさの問題等も生じない。但し、このような画素の粗さ、明るさが問題とならない場合には、図2と同様に1つのメインディスプレイに複数のシンボル画像を表示する構成としてもかまわない。また、所定のシンボルが描かれた大型のドラムによりゲーム表示を行う機械式のスロットマシンの構成

としてもかまわない。

【0052】さて、図4には、本ゲーム装置におけるメインディスプレイD1~D9の配置、メインディスプレイD1~D9の横方向、斜め方向、縦方向に設定されたペイラインP1~P8の配置、メインディスプレイD1~D9の周囲に設けられた発光体L1~L24の配置が示される。ここで、ペイラインP1~P8とは、いわゆる入賞ラインと呼ばれるものであり、メインディスプレイD1~D9の横方向にペイラインP1~P3が、斜め方向にペイラインP4、P5が、縦方向にペイラインP6~P8が設定されている。そして、これらのペイラインP1~P8上に表示されたシンボル画像が、所定の当たり組み合わせに一致すると、払い出し倍率に応じた枚数のコインが払い出されることになる。

【0053】発光体L1~L24は、例えば当たったペイライン、プレーヤがダブルゲームモード時に選択したメインディスプレイ（シンボル表示領域）、ダブルゲームに勝ったプレーヤのプレーヤシンボルが表示されるディスプレイをプレーヤに知らせる等のために使用されるものである。本実施例では、発光体L1~L24として、高速にオン・オフする制御が可能な棒状の発光体を用いている。このように、発光体を高速にオン・オフすることで非常に装飾効果を高めることができるからである。そして、この場合の発光体としては、棒状の放電管、即ち蛍光管、無電極の蛍光管、冷陰極管、ネオン管等を使用するのが望ましい。これにより、ゲーム装置のコストをあまり高くせずに、十分な発光量を得ることができるからである。

【0054】このように、本ゲーム装置では、メインディスプレイをD1~D9に分割しているため、分割されたメインディスプレイの間の領域に、当たりペイラインの表示や、選択したメインディスプレイの表示等をするための発光体L1~L24を配置することが可能となる。

【0055】図5には、本ゲーム装置におけるプレーヤステーション10の詳細図が示される。図5に示すようにプレーヤステーション10には、操作部12、コイン払い出しユニット14、サブディスプレイ16が設けられている。

【0056】ここで、操作部12はプレーヤがゲーム操作を行うために設けられたものであり、コイン投入口50、ベットボタン51~58、オールラインベットボタン59、ダブルゲームボタン60、テークスコアボタン62等を含んでいる。

【0057】ベットボタン51~58は、図4に示した各々のペイラインP1~P8にコインを賭けるためのボタンである。また、このベットボタン51~58は、ダブルゲームモード時において、プレーヤシンボルが表示されるメインディスプレイ（シンボル表示領域）を選択するためにも使用される。また、オールラインベットボ

タン59は、全てのペイラインP1～P8に、同時にコインを賭けるためのボタンである。また、ダブルゲームボタン60は、メインのゲームが終了した後に、ダブルゲームに参加したい場合に押すボタンである。また、テークスコアボタン62は、メインのゲームが終了した後に、ダブルゲームに参加せずコインをクレジットする場合に押すボタンである。

【0058】コイン払い出しユニット14は、プレーヤにコインの払い出しを行うためのユニットであり、いわゆるホッパーと呼ばれる装置を含んでいる。

【0059】サブディスプレイ16は、各々のプレーヤに対する遊戯情報を表示するために設けられたものである。この遊戯情報によりプレーヤは、例えばプレーヤが行ったゲーム操作、あるいは、そのゲーム操作により生じたゲーム結果等の情報を知ることができる。また、サブディスプレイ16は、ダブルゲームモード時にプレーヤシンボルを表示するメインディスプレイの選択を行うための情報を、プレーヤに対して画像イメージで知らせるためにも使用される。サブディスプレイ16上には、図5に示すように、ベット情報表示70、プレーヤ指示表示80、ベット数表示81～88、クレジット表示89、ウィンドウ表示90が表されている。

【0060】ベット情報表示70は、プレーヤが操作部12により賭けたペイラインの表示、賭けたペイラインが当たった場合の当たりペイラインの表示、あるいは、ダブルゲームモード時のメインディスプレイ選択のための情報の表示等を行うための表示である。このため、ベット情報表示70は、メインディスプレイD1～D9と同様に配置されたシンボル表示領域S1～S9、ペイラインP1～P8をわかりやすくするための表示であるペイライン表示71～78を含んでいる。

【0061】プレーヤ指示表示80は、プレーヤにゲーム状況に応じた指示を行うための表示である。また、ベット数表示81～88とは、各ペイラインにプレーヤが賭けたベット数をプレーヤに示すための表示である。例えばプレーヤがベットボタン51を1回押すとベット数表示81に示される数字が1ずつインクリメントされることになる。また、クレジット表示89は、現在のプレーヤの所持コインの枚数を示すものである。

【0062】ウィンドウ表示90には、ゲーム状況に応じて種々の表示が切り換えて表示される。図5では、ウィンドウ表示90には、「ラスト4ゲーム」、即ち過去4回のゲームにおいてどのペイラインにどの当たりの組み合わせが揃ったかを示す情報が表示されている。例えば、プレーヤは、図5に示す「ラスト4ゲーム」の表示により、前回に「ミカン」の組み合わせがペイラインP2に揃い、前々回に「カネ」の組み合わせがペイラインP5に揃い、その前の回に「スイカ」の組み合わせがペイラインP2、P4、P6に揃い、その前の回に「ミカン」のラインがP7に揃ったことを知ること

ができる。これによりプレーヤの過去のゲームの結果データを知ることが可能となり、このデータをもとに当たりとなるペイラインを予想することが可能となる。

【0063】なお、ウィンドウ表示90には、ダブルゲームにおける「ラスト4ゲーム」、即ち過去のダブルゲームにおいて、どのシンボル表示領域に表示されたプレーヤシンボルが勝利したかの情報についても表示される。

【0064】図6には、本ゲーム装置のブロック図が示される。

【0065】画像合成部30D1～30D9は、ディスプレイD1～D9に画像表示を行うための画像情報を形成し出力する機能を有し、プロセッサ部32D1～32D9、記憶部34D1～34D9を含んで構成される。そしてプロセッサ部32D1～32D9では、各々の画像合成部30D1～30D9の制御及び画像合成のための種々の処理が行われる。また、記憶部34D1～34D9には、プロセッサ部32D1～32D9を動作させるためのプログラム及び各々のメインディスプレイに表示されるシンボル画像の画像情報等が記憶されている。

【0066】プレーヤステーション10a～10eは、操作部12a～12e、コイン払い出しユニット14a～14e、サブディスプレイ16a～16eを含んでいる。ステーション制御部20a～20eは、これらの操作部12a～12e、コイン払い出しユニット14a～14e、コイン受け付けユニット15a～15e、サブディスプレイ16a～16eの制御を行うものであり、画像合成部30D1～30D9と同様にプロセッサ部22a～22e、記憶部24a～24eを含んでいる。具体的には、ステーション制御部20a～20eでは、操作部12a～12eからのゲーム操作信号等の受け付け、コイン払い出しユニット14a～14eにおけるコインの払い出し、コイン受け付けユニット15a～15eにおけるコインの受け付けの制御等が行われる。また、サブディスプレイ16aに画像表示を行うための画像情報を形成し出力する制御も行われる。この場合の表示画像のデータは記憶部24a～24eに記憶されている。

【0067】なお、ステーション制御部20a～20eは、リレーユニット18a～18eを介して通信ライン36に接続されている。このリレーユニット18a～18eは、プレーヤステーション10a～10e、ステーション制御部20a～20eが何等かの事情でシステムダウンした場合に、そのシステムダウンしたユニットをバイパスするために設けられたものである。

【0068】発光体駆動制御部40は、前述の発光体L1～L24の駆動の制御を行うものであり、高電圧・高周波出力回路42L1～42L24を介して、発光体L1～L24に所定の制御信号を出力している。具体的には、どのタイミングでどの発光体L1～L24をどのよ

うな態様で発光させるかについて制御を行っている。また、高電圧・高周波出力回路42L1~42L24は、インバータ回路とも呼ばれ、発光体駆動制御部40からの制御信号を高電圧、高周波の出力信号に変換する機能を有している。この高電圧・高周波出力回路42L1~42L24により、発光体L1~L24の発光量を多くするとともに、発光体L1~L24のオン・オフのスイッチング制御を高速に行うことが可能となる。

【0069】さて、図6に示すように、画像合成部30D1~30D9、ステーション制御部20a~20eは、通信ライン36によりリング状に接続されている。この場合、通信ライン36を流れる通信情報には、例えば画像合成部30D1~D9においてメインディスプレイD1~D9への画像情報を形成するための情報が含まれる。また、サブディスプレイ16a~16eに画像表示を行う場合には、そのために必要な情報も含まれる。更に、通信ライン36を流れる通信情報には、操作部12a~12eからのゲーム操作信号に基づく情報、あるいは、コイン払い出しユニット14a~14eにコインを払い出すために必要な情報等、種々の情報が含まれる。

【0070】なお、本実施例では、マスターユニットである画像合成部30D1が、通信ライン36に流れる通信情報の制御を行っている。そして、この場合には、画像合成部30D2~30D9、ステーション制御部20a~20eはスレイブユニットとなり、これらのスレイブユニットには、マスターユニットにより制御された通信情報が流されることになる。更に、マスターユニットである画像合成部30D1は、発光体駆動制御部40に対する命令、指示等も行っている。

【0071】(2) ゲーム装置の動作

次に本ゲーム装置の動作について説明する。以下は、図3に示したマルチプレーヤ型タイプの本ゲーム装置の動作の説明である。

【0072】本ゲーム装置の動作は、4つのモードに分けられる。即ち、ベットモード、ゲームモード、ペイアウトモード、ダブルゲームモードである。以下、それぞれのモード毎に本ゲーム装置の動作を説明する。

【0073】(a) ベットモード

ベットモードとは、プレイヤーが各自のコインを賭ける時のモードである。この場合のベット時間は例えば30秒に設定され、メインディスプレイD1~D9の各々は、図7(A)に示すように全面特定の色に塗りつぶされた状態(以下、シャッターが閉じた状態と呼ぶ)で待機することになる。そして、プレイヤーは、図10(A)に示すようなサブディスプレイ16の画面を見ながら、操作部12によりコインのベット(賭け)操作を行うことになる。このベット操作は、プレイヤーが操作部12のベットボタン51~58、あるいはオールラインベットボタン59を所望の回数だけ押すことにより行われる。

そして、サブディスプレイ16には、プレイヤーがペイラインあるいは賭けたベット数を把握し易いようにベット情報表示70、ベット数表示81~88が表されている。また、ウィンドウ表示90には、過去の4ゲームのゲーム結果を表す「ラスト4ゲーム」表示が表されている。

【0074】さて、図10(B)は、プレイヤーがベットボタン52、55、56を押して、ペイラインP2に5枚、ペイラインP5に10枚、ペイラインP6に20枚のコインを賭けた場合のサブディスプレイ16の表示画面が示されている。

【0075】この場合、本ゲーム装置では、図10(B)のベット情報表示70に示すように、プレイヤーが賭けたペイラインのペイライン表示72、75、76を点滅させるとともに、プレイヤーが賭けたペイラインに仮想的なライン(例えば仮想ライン79)を引く表示を行っている。これにより、プレイヤーは自分がベット操作を行ったペイラインを画像イメージとして視覚的に確認することができる。

【0076】ベットモードが開始されて所定時間(例えば30秒)経過すると、ベットモードが終了し、ゲームモードに移行する。

【0077】(b) ゲームモード

ゲームモードとは、メインディスプレイD1~D9上にゲーム画面が展開されるモードである。この場合、プレイヤーは単にメインディスプレイD1~D9を見ていただけとなる。

【0078】上記のベットモード終了後、BGMと共に図7(B)に示すようにメインディスプレイD1~D9上のシンボル画像(リール)の回転が開始する。この場合の回転するシンボル画像の合成は、画像合成部30D1~30D9により行われることになる。即ち、マスターユニットである画像合成部30D1のゲーム開始命令により、各々の画像合成部30D1~30D9が、各々のメインディスプレイD1~D9上で、あたかもリールが回転しているかのようなイメージの画像表示を行うことになる。この場合、本ゲーム装置では、メインディスプレイD1~D9上には1つのシンボルのみが映し出されているが、本発明はこれに限らず、例えばそのシンボルの前後のシンボル(合計で2個あるいは3個)が表示されるようにシンボル画像(リール)を形成してもかまわない。このように2個あるいは3個のシンボルを表示することによりプレイヤーの期待感を高めることが可能となる。このようにしてメインディスプレイD1~D9上のシンボル画像の回転が開始した後、例えば2~3秒後に1つめのシンボル画像の回転が停止する。その後、残りのシンボル画像の回転が順々に停止してゆくことになる。停止する順序はゲーム毎にランダムに設定される。そして、当たりの組み合わせが完成するライン、あるいは当たりの組み合わせが完成しそうなライン上に表示された

シンボル画像については、同じ様なタイミングで停止するようにして、プレーヤの期待感を高めるようにしている。このようにして全てのシンボル画像の回転が停止する。これにより表示部である複数のメインディスプレイD1～D9に複数のシンボルを表示する工程(図1のステップA2)が終了する。

【0079】なお、ゲームモードの間は、サブディスプレイ16a～16eの表示は、ベットモード終了時の表示のままの状態となっている。

【0080】(c) ベイアウトモード

ベイアウトモードとは、ゲーム結果に応じてコインの払い出しが行われるモードである。

【0081】全てのシンボル画像(リール)の回転が停止した後(図1のステップA2)、ベイライン上のシンボルの組み合わせが所定の組み合わせに一致するか否かが判断される(ステップA3)。一致した場合には、本ゲーム装置では、プレーヤがそのベイラインにベットしたか否かにかかわらず、完成したベイライン上のメインディスプレイの周りの発光体を明滅させている。例えば図8(A)では、ベイラインP6の上に「ベル」の当り 20の組み合わせが揃っている。従って、この場合には、メインディスプレイD1、D4、D7の周りの発光体、即ち発光体L1、L21、L4、L6、L9、L10、L13、L23、L16、L18が所定時間例えば3～20秒の間明滅することになる。

【0082】なお、複数のベイラインで当たりの組み合わせが揃った場合には、本ゲーム装置では発光体の発光色を異ならせて明滅させることもできる。これによりプレーヤが組み合わせの揃った複数のベイラインを認識することが容易となる。

【0083】以上のように本ゲーム装置では、分割されたメインディスプレイD1～D9の間の領域に発光体L1～L24を配置することで、組み合わせの揃ったベイラインを分かり易くしたり、メインディスプレイの装飾効果を高めている。これに対して、従来の図14に示すタイプのスロットマシンゲーム装置では、1つのディスプレイに全てのシンボルを表示している。従って、本ゲーム装置のようにメインディスプレイの間の領域を、ベイラインを分かり易くするために利用することができない。この点において、本ゲーム装置は、従来の装置に比べ 40非常に優位な構成となっている。

【0084】さて、全てのシンボル画像の回転が停止した時点で、当たりの組み合わせの揃ったベイラインにプレーヤが賭けていた場合には、そのプレーヤの勝ちとなる。そして、この場合にはプレーヤに対して所定の勝利表示が行われる(ステップA4)。この場合の勝利表示は、メインディスプレイD1～D9を用いて行ったり、あるいは、発光体L1～L24を用いて行ってもよい。また、サブディスプレイ16を用いて行ってもよい。そして、サブディスプレイ16を用いる場合には例えば以 50

下のようにして勝利表示を行う。即ち、勝利したプレーヤのサブディスプレイ16上のベット情報表示70に当たったベイラインを示す表示を行う。例えば図11

(A)では、プレーヤが当たりベイラインであるP6にベットしていたため、ベイラインP6上のシンボル表示領域S1、S4、S7にのみ、当たりの組み合わせのシンボル「カネ」が表示される。そして、他のシンボル表示領域S2、S3、S5、S6、S8、S9はシャッターが閉じた状態にされる。更に、当たりのベイラインの 10ベイライン表示76を明滅させるとともに、当たりのベイライン上に仮想的なライン(例えば仮想ライン79)を引く表示を行っている。なお、敗北表示(ステップA5)については表示してもよいし、表示しなくてもよい。

【0085】このように本ゲーム装置では、サブディスプレイ16を用いて各々のプレーヤに対応した遊戯情報を画像イメージで伝えているため、ゲーム操作を非常に向上させることができる。この点、例えば賭けた(選択した)ベイラインや勝ったベイラインを単に数字、表等で示す場合に比べ、本ゲーム装置ではプレーヤが視覚的にこれらのベイラインを認識できるため、非常に優位な構成となる。

【0086】この場合、サブディスプレイ16上に、メインディスプレイと全く同様の画像を表示する手法も考えられる。しかし、この手法によると、プレーヤ毎に異なった表示を行うことができず、いまひとつマルチプレーヤ型ゲームの面白味を高めることができない。即ち、例えばプレーヤaが勝ったベイラインとプレーヤbが勝ったベイラインとは通常異なったものとなる。従って、メインディスプレイと全く同様の画像を表示した場合には、各々のプレーヤに対して各々のプレーヤが勝ったベイラインを表示することができなく、いまひとつマルチプレーヤ型ゲームの面白味を高めることができないことになる。

【0087】また、これらの遊戯情報の全てをメインディスプレイD1～D9に集中して表示する手法も考えられる。しかし、この手法によると、プレーヤ毎に異なる勝ちベイラインの表示を、例えば時分割してメインディスプレイD1～D9にする等の必要性が生じる。このようにすると、メインディスプレイD1～D9の表示が煩雑化し、特にメインディスプレイを分割して表示する本ゲーム装置にとっては好ましいものではない。更に、あるプレーヤの遊戯情報が他のプレーヤに知られてしまい、マルチプレーヤ型ゲーム装置の面白味を半減させてしまうという問題も生じる。

【0088】これに対して、本ゲーム装置では、メインディスプレイD1～D9に対して画像表示を行う画像合成部30D1～30D9とは別に、サブディスプレイ16a～16eに対して画像表示を行うステーション制御部20a～20eを設け、これらの間で通信を行ってい 50

る。従って、各々のプレーヤに対応した遊戯情報を、画像イメージで視覚的に各々のプレーヤ毎に伝えることができ、以上のような問題が生じない。この点において本ゲーム装置は非常に優れた構成となっている。

【0089】さて、プレーヤが賭けたペイライン上に当たりの組み合わせが揃うと、図11(A)に示すように、その組み合わせの払い出し倍率に応じた獲得コイン枚数の表示が、ウィンドウ表示90に行われる。そして、勝利したプレーヤがダブルゲームへの参加を選択するか否かを待つ状態になる(ステップA6)。そして、勝利したプレーヤのいずれもがダブルゲームへの参加を選択しなかった場合、例えば全てのプレーヤがテークスコアボタン62が押した場合、あるいは、所定時間内にいずれのプレーヤもダブルゲームボタン60を押さなかった場合には、獲得コイン枚数が加算されたクレジット数がクレジット表示89に表示される。そして、ゲームスタート(ベットモード)に戻ることになる(ステップA1)。

【0090】逆に、勝利したプレーヤのいずれかがダブルゲームへの参加を選択した場合、即ちいずれかのプレーヤがダブルゲームボタン60を押した場合には、下記するようなダブルゲームモードに移行することになる。

【0091】(d) ダブルゲームモード

ダブルゲームモードは、勝ったプレーヤがいた場合に、獲得したコインの枚数を2倍にすることができるダブルゲームに関するモードである。このようなボーナスゲームとしては、ダブルゲームのように獲得したコイン枚数を2倍にするものに限らずあらゆる種類のものを考えることができる。例えば、獲得したコイン枚数を3倍以上にすることも可能である。また、ボーナスゲーム毎にメダル償還率を変更する手法も考えられる。

【0092】ペイアウトモードの間に、勝利したプレーヤがダブルゲームボタン60を押すと、ダブルゲームモードに移行し、真ん中のメインディスプレイD5のみシャッターが開く。そして、メインディスプレイD5上でシンボル画像の回転表示が行われ、数秒後に回転が停止し、親シンボルがメインディスプレイD5上に表示される(ステップA7)。例えば、図8(B)では、真ん中のメインディスプレイD5に「スイカ」のシンボルが表示される。このように真ん中のメインディスプレイD5に親シンボルを表示すれば、プレーヤは当該シンボルを親シンボルであると容易に認識できることになる。但し、親シンボルを表示する場所としては、真ん中のメインディスプレイに限らず他のメインディスプレイ上でもかまわない。

【0093】さて、ダブルゲームモードに移行した場合にサブディスプレイ16上には、プレーヤシンボルを表示するメインディスプレイの選択を行うための情報が画像イメージで視覚的に表示される。例えば、本ゲーム装置では図11(B)に示すように、ベット情報表示70

内の真ん中のシンボル表示領域S5のシャッター上に、所定のマーク例えば「マル」のマークが表示される。また、その周りのシンボル表示領域S1～S4、S6～S9のシャッターには所定の選択枝例えば番号1～8が表示される。そして、ダブルゲームに参加したプレーヤは、ベットボタン51～58を押すことにより番号1～8のいずれかを選択し、これによりプレーヤシンボルが表示されるメインディスプレイを選択できることになる。なお、この場合の選択枝を表す表示としては、図11(B)に示すような番号1～8に限らず、記号、マーク等あらゆる種類の表示を使用できる。このように本ゲーム装置では、サブディスプレイ16を用いて、ダブルゲームモード時にメインディスプレイを選択するために必要な情報をプレーヤに対して画像イメージで伝えている。従って、プレーヤは、これらの情報を画像イメージで視覚的に確認しながら、メインディスプレイの選択操作を行うことが可能となる。これにより、ゲームの操作性を大幅に向上させることができる。更に、メインディスプレイにおけるゲーム表示を簡易化することも可能となる。

【0094】また、サブディスプレイ16上のウィンドウ表示90には、図11(B)に示すように、ダブルゲームの「ラスト4ゲーム」が表示されている。例えばプレーヤは、図11(B)に示す「ラスト4ゲーム」の表示により、前回にメインディスプレイD1をいずれかのプレーヤが選択し、「スイカ」のプレーヤシンボルがD1に表示され、親シンボルに勝利したという情報を知ることができる。また、前々回にはいずれのプレーヤもダブルゲームに勝利しなかったという情報を知ることができる。このように過去のゲーム結果をサブディスプレイ上に表示すれば、どのメインディスプレイを選択すればダブルゲームに勝利できるか等の予想を行うことが可能となり、ゲームの面白さを格段に高めることができる。

【0095】さて、メインディスプレイD5に親シンボルを表示した後(ステップA7)、装置側は、プレーヤがメインディスプレイを選択するのを待つ状態となる(ステップA8)。そして、所定時間内にいずれのプレーヤもいずれのメインディスプレイを選択しなかった場合には、ゲームスタート(ベットモード)に戻ることになる。逆にいずれかのプレーヤにより、いずれかのメインディスプレイが選択された場合には、プレーヤシンボルを表示する工程(ステップA9)に移行することになる。

【0096】このように、本ゲーム装置では、ステップA6でダブルゲームに一度参加した後であっても、ステップA8でいずれのメインディスプレイも選択しないことにより、ダブルゲームへの参加を解除するという従来にはないゲーム操作が可能となる。従って、親シンボルを見た後にダブルゲームへの参加を解除するというようなゲーム操作が可能となる。これによりプレーヤ間での駆

け引きを行うことが可能となり、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを更に高めることが可能となる。

【0097】例えば、ダブルゲームへのプレーヤの参加人数に応じてコインの償還率を変更する制御、つまり参加人数が多ければコインの償還率を低くし、少なければ高くするというような制御を行えば、ゲームの面白さを更に高めることができる。即ち、この場合には、プレーヤは、ステップA7で表示された親シンボルのランクの強さ及びダブルゲームへのプレーヤの参加人数を比較考量して、ダブルゲームへの参加を解除するか否かを決定することになる。そして、たとえ親シンボルのランクが強くても、多くのプレーヤがダブルゲームへの参加を解除すればコインの償還率が上がるため、ダブルゲームへ参加することの価値が上昇する。これにより、プレーヤ間での駆け引きが生まれ、従来にないタイプのゲーム装置を実現できることになる。また、この場合には、親シンボルのランクの強さに応じてコインの償還率を変更するという制御、即ち親シンボルが強い場合にはコインの償還率を高くし、弱い場合には低くするというような制御も可能である。これにより、更にゲームの面白さを高めることができる。

【0098】さて、以下の説明では、例えば、2人のプレーヤがダブルゲームに参加し、一方のプレーヤがメインディスプレイD1を選択し、他方のプレーヤがメインディスプレイD9を選択した場合について説明する。この場合には、図8(B)に示すように、選択されたメインディスプレイD1、D9の周りの発光体L1、L4、L6、L21、L15、L17、L20、L24が明滅することになる。これにより、プレーヤは、ゲームに勝ってボーナスゲームへの参加を希望するプレーヤが存在するか否か、あるいは、ボーナスゲームにおいてどのメインディスプレイがプレーヤにより選択されたかを簡易に確認することが可能となる。

【0099】このようにして、所定時間内にいずれかのプレーヤがいずれかのメインディスプレイを選択すると、メインディスプレイ上の全てのシャッターが開き、図9(A)に示すように、シンボル画像の回転表示が行われる。そして、所定時間経過後に回転表示が停止し、図9(B)に示すようにメインディスプレイ上に最終的なシンボルが表示される(ステップA9)。この場合、本ゲーム装置では、全てのメインディスプレイ上にシンボルが表示される。これは、全てのメインディスプレイにシンボルを表示することにより、ダブルゲームに負けたプレーヤに対して「他の場所に賭けておけばよかった」というような感情を抱かせることができ、ゲームの面白さを更に高めることができるからである。但し、本発明では必ずしも全てのメインディスプレイにシンボルを表示する必要はなく、少なくともプレーヤが選択したメインディスプレイにプレーヤシンボルを表示できればよい。

【0100】なお、この場合、ダブルゲームに参加したプレーヤが選択したメインディスプレイのシンボル画像は最後に停止し、プレーヤに対する期待感を高めている。また、複数のメインディスプレイを選択された場合には、最後に回転表示が停止するメインディスプレイはランダムに選ばれる。

【0101】メインディスプレイ上でシンボル画像が回転表示されている状態では、例えばメインディスプレイD1を選択したプレーヤのサブディスプレイ16上には、図12(A)に示すような表示がなされている。即ち、この場合には、選択したメインディスプレイD1に対応するシンボル表示領域S1の周りが明滅する。これにより、プレーヤは自分が選択した場所を視覚的に簡易に確認することができる。また、ウィンドウ表示90内にはマークランク表示91が表示され、これによりマークのランクの強さを簡易に確認することができる。

【0102】メインディスプレイでのシンボル画像の回転が停止し、プレーヤシンボルが表示されると、真ん中に表示された親シンボルの強さのランクと、プレーヤシンボルの強さのランクが比較される(ステップA10)。そして、プレーヤシンボルのランクの方が強ければ勝利表示が行われ(ステップA11)、弱ければ敗北表示が行われる(ステップA12)。この場合の勝利表示、敗北表示は、メインディスプレイ、発光体、サブディスプレイのいずれにより行ってもかまわない。

【0103】例えば、図9(B)では、親シンボルは「スイカ」であり、メインディスプレイD1に表示されたプレーヤシンボルは「7」、メインディスプレイD9に表示されたプレーヤシンボルは「カネ」となっている。そして、ランクの強さは「7」>「スイカ」>「カネ」となっているため、メインディスプレイD1を選択したプレーヤが勝利となり、メインディスプレイD9を選択したプレーヤは敗北となる。従って、この場合には、メインディスプレイD1の周りの発光体L1、L21、L4、L6が明滅する。これにより他のプレーヤは、ダブルゲームに勝利したプレーヤが存在することを認識することが可能となる。また、ダブルゲームに勝利したプレーヤのサブディスプレイ16上には、図12(B)に示すような表示がなされる。即ち、ベット情報表示70のシンボル表示領域S1にはプレーヤシンボル「7」が、シンボル表示領域S5には親シンボル「スイカ」が表示される。そして、勝利したメインディスプレイの場所をプレーヤに知らせるべく、シンボル表示領域S1の周りが明滅する。また、ウィンドウ表示90内の「ウィン」の部分に明滅しプレーヤに勝利したことが知らされる。また、「ウィン」表示の下に「160×2」と表示され、賭けたコインの枚数及びコインの償還率が表示される。更に、プレーヤ指示表示80には、「ユーウイン320コイン」と表示され、獲得したコインの枚数がプレーヤに知らされる。

【0104】最後に勝ったプレーヤに対しては、勝ち枚数の例えば2倍の枚数のコインが払い出され、ダブルゲームモードが終了し、ゲームスタート（ベットモード）に戻ることになる。

【0105】さて、以上述べたように、本ゲーム装置では、従来のスロットマシンゲーム装置と異なり、ダブルゲームモード時にプレーヤシンボルを表示する場所をプレーヤが任意に選択できる（ステップA8）。これによりマルチプレーヤゲームの面白さを格段に向上させることができる。そして、この場合に、マルチプレーヤゲームの面白さを更に向上させるには、親シンボルよりも強いランクのシンボルが表示される確率（当たりの確率）を、メインディスプレイ（シンボル表示領域）毎に異なるようにすることが望ましい。例えばプレーヤは、図11（B）に示すように「ラスト4ゲーム」表示により過去のゲーム結果を知ることができる。従って、過去において当たりがあまり出ていないメインディスプレイ（シンボル表示領域）の当たりの確率を高くするようにすれば、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを更に向上させることができる。

【0106】また、ダブルゲームに参加したプレーヤの人数、所持コイン枚数、あるいは、これらのプレーヤが選択した場所等に基づいて、メインディスプレイ毎の当たりの確率の制御を行えば、更にゲームの面白さを高めることができる。例えば、あるメインディスプレイに対してプレーヤの選択が集中した場合には、そのメインディスプレイの当たりの確率を小さくしてプレーヤの予想をはずす等の制御を行えば、プレーヤのゲームに対する熱中度を格段に高めることができる。更に、多くのコインを所持しているプレーヤが選択したメインディスプレイについては当たりの確率を高める、あるいは低める等の制御を行うことも効果的である。本ゲーム装置では、このようなメインディスプレイ毎の当たりの確率の制御を、上述の通信を利用して行っている。即ち、ステーション制御部20a~20eからマスターユニットに対して各プレーヤの選択したメインディスプレイ、そのプレーヤのコインの所持枚数等が通信される。マスターユニットは、この通信情報に基づいて、メインディスプレイD1~D4、D6~D9に表示すべきシンボルを決定する。そして、表示すべきシンボルの指定データをスレイブユニットに通信する。これによりメインディスプレイ毎の当たりの確率を制御することが可能となる。

【0107】なお、本発明は上記実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨の範囲内で種々の変形実施が可能である。

【0108】例えば、図1のステップA8に示すように、一度ボーナスゲームに参加したプレーヤがボーナスゲームへの参加を解除できる手法については、スロットマシンゲームに限らず、あらゆる種類のゲームに適用できる。このようなゲームとしては、例えば、前述したダ

ブルゲーム（ボーナスゲーム）をメインのゲームと切り離して単独のゲームとしたようなものが考えられる。また、メインディスプレイD1~D9にクイズの答の選択枝となる画像を表示し、これをプレーヤに選ばせる等のクイズゲームに適用してもよい。更に、カードゲーム、絵・数字合わせゲーム等にも適用できる。図13には、このような他のゲームにボーナスゲーム参加解除の手法を適用した場合のフロチャートの一例が示される。即ち、この場合には、ステップB1でゲームスタートした後、ステップB2で表示部に所定のゲーム表示が行われる。この場合、図2に示すように1つの表示部にゲーム表示を行ってもよいし、図3に示すように複数の表示部に分けてゲーム表示を行ってもよい。次に、ステップB3で勝利表示を行った後、ステップB4に示すようにボーナスゲームへのプレーヤの参加を待つ状態となる。そして、ボーナスゲームへの参加をプレーヤが選択するとステップB5に移行する。次に、ステップB5に示すように、所定時間内にプレーヤが所定のゲーム操作、例えば、メインディスプレイの選択、所定のボタン操作等を行うのを待つ状態となる。そして、所定のゲーム操作を行った場合には、ステップB6に示すように所定のボーナスゲーム表示が行われることになる。逆に、プレーヤが所定時間内に所定のゲーム操作を行わなかった場合には、ステップB1のゲームスタートに戻り、これにより一度参加を選択したボーナスゲームの参加の解除が可能となる。なお、この場合、プレーヤステーションを複数設けて、マルチプレーヤで楽しめる構成とすれば、更にゲームの面白さを高めることができる。

【0109】また、本発明は、図2、図3に示す実施例のようにディスプレイにより画像表示する電子式のものに限らず、ドラムを用いた機械式ののものにも適用できる。

【0110】また、本発明をマルチプレーヤ型タイプにする場合には、図3に示す手法に限らず種々の手法が考えられる。例えば、図2に示す構成のスロットマシンゲーム装置を単に複数並べたものとしてもよい。また、図3において、サブディスプレイを設けない構成としてもかまわない。

【0111】また、本発明におけるシンボルの配置としては、図2、図3に示すものに限らず、あらゆる配置を考えることができる。例えば、行方向の配置数と縦方向の配置数を異なるように配置してもよい。また、3行3列以上の配置にすることも可能である。

【0112】また、本発明におけるペイラインの設定配置としては、図2~図4に示すものに限らずあらゆる設定が可能である。例えば、横方向のみ、斜め方向のみ、縦方向のみとすることもできる。また、横方向と斜め方向のみ、あるいは、横方向と縦方向のみ、あるいは、縦方向と斜め方向のみとすることも可能である。

【0113】

10

20

30

40

50

【発明の効果】請求項1の発明によれば、プレーヤシンボルが表示されるシンボル表示領域をプレーヤが任意に選択でき、このプレーヤシンボルと親シンボルの強さのランクが比較されるという従来にはないタイプのスロットマシンゲーム装置の表示方法を実現できる。これにより、親シンボルよりも強いランクのプレーヤシンボルが表示される場所を予想し、この予想の良し悪しでボーナスゲームの勝ち負けが決まるというようなゲーム要素を新たに付加でき、ゲームの面白さを格段に高めることができる。

【0114】また、請求項2の発明によれば、ドラムにシンボルを描く機械式の装置ではなく、メインディスプレイ上に画像表示する電子式の装置における表示方法となるため、機械的な摩擦による信頼性低下等の事態が生じにくくなる。これにより、装置の信頼性等を格段に高めることができる。また、このようにメインディスプレイ上に画像表示できる電子式の装置の表示方法であると、ゲーム毎のシンボル画像の表示配列を、装置に内蔵されるプロセッサ等により制御することが容易となる。これにより、例えばメインディスプレイ毎の当たりの確率を制御すること等が可能となり、「プレーヤが予想して、そのメインディスプレイを選択する」というゲームの面白さを更に高めることができる。

【0115】また、請求項3の発明によれば、プレーヤに対して明るく品質の高い画像を提供できる。また、画像表示すべき1のゲーム画面が大画面となっても、ピクセル数が複数のメインディスプレイのピクセル数の総和となるため、画像が粗くなるのを有効に防止できる。これにより、大画面でピクセル数の多いディスプレイを新たに用意しなくても、市販の廉価なディスプレイを使用して、明るく、品質の高い画像表示を行うことができる。

【0116】また、請求項4の発明によれば、複数のプレーヤが所望のシンボル表示領域を選択部により選択して競い合うという従来にはないタイプのスロットマシンゲーム装置の表示方法を提供できる。

【0117】また、請求項5の発明によれば、プレーヤは、プレーヤシンボルを表示するシンボル表示領域の選択を行うための情報を画像イメージで視覚的に確認しながら、選択部により所望のシンボル表示領域を選択できる。これにより、ゲーム操作性を大幅に向上でき、また、表示部におけるゲーム表示を簡易化することが可能となる。

【0118】また、請求項6の発明によれば、プレーヤは、表示部を見なくても、あたかも表示部を見るような感覚でプレーヤが選択するシンボル表示領域を視覚的に確認しながら、選択操作を行うことができる。これによりゲーム操作性を更に向上させることができる。

【0119】請求項7の発明によれば、親シンボルを見た後にボーナスゲームへの参加を解除することが可能と

なり、従来にはないタイプのスロットマシンゲーム装置の表示方法を実現できる。また、例えば本発明をマルチプレーヤ型のスロットマシンゲーム装置に適用した場合には、ボーナスゲームへの参加を解除するか否かについてプレーヤ間で駆け引きを行うことが可能となり、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを格段に高めることが可能となる。特に、プレーヤのボーナスゲームへの参加人数、親シンボルのランクの強さに応じて、コイン等の償還率を変更する制御を行えば、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを更に高めることが可能となる。

【0120】また、請求項8の発明によれば、例えば前述のボーナスゲームをメインのゲームと切り離して単独のゲームとしたゲームにおいて、あるいは、クイズゲーム、カードゲーム、絵・数字合わせゲーム等において、ボーナスゲーム参加の解除が可能な従来にはないタイプのゲーム装置の表示方法を実現できる。

【0121】また、請求項9の発明によれば、ボーナスゲームへの参加を解除するか否かについて、プレーヤ間で駆け引きを行うことが可能となり、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを格段に高めることができる。特に、プレーヤのボーナスゲームへの参加人数等に応じて、ボーナスゲームでのコイン等の償還率を変更すれば、マルチプレーヤ型ゲームの面白さを更に高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施例のスロットマシンゲーム装置の表示方法を示すフローチャートである。

【図2】1人プレーヤ型の場合のスロットマシンゲーム装置の概略斜視図である。

【図3】マルチプレーヤ型の場合のスロットマシンゲーム装置の概略斜視図である。

【図4】メインディスプレイ、発光体、ペイラインの配置について説明するための概略説明図である。

【図5】プレーヤステーションの詳細図である。

【図6】本実施例のブロック図である。

【図7】図7(A)、(B)は、ベットモード、ゲームモードの時のメインディスプレイの表示状態について説明するための概略説明図である。

【図8】図8(A)、(B)は、ペイアウトモード、ダブルゲームモードの時のメインディスプレイの表示状態について説明するための概略説明図である。

【図9】図9(A)、(B)は、ダブルゲームモードの時のメインディスプレイの表示状態について説明するための概略説明図である。

【図10】図10(A)、(B)は、ベットモード、ゲームモードの時のサブディスプレイの表示状態について説明するための概略説明図である。

【図11】図11(A)、(B)は、ペイアウトモード、ダブルゲームモードの時のサブディスプレイの表示状態について説明するための概略説明図である。

【図12】図12(A)、(B)は、ダブルゲームモー

10

20

30

40

50

29

ドの時のサブディスプレイの表示状態について説明するための概略説明図である。

【図13】ボーナスゲーム参加解除の手法について示すフローチャートである。

【図14】従来のスロットマシンゲーム装置の一例を示す図である。

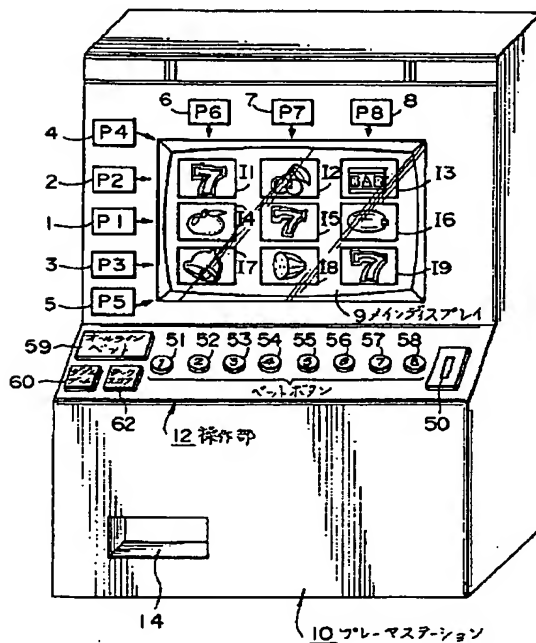
【符号の説明】

I1～I9 シンボル表示領域
S1～S9 シンボル表示領域
D1～D9 メインディスプレイ
L1～L24 発光体
1～8 表示
9 メインディスプレイ
10、10a～10e プレーヤステーション
12 操作部
14、14a～14e コイン払い出しユニット

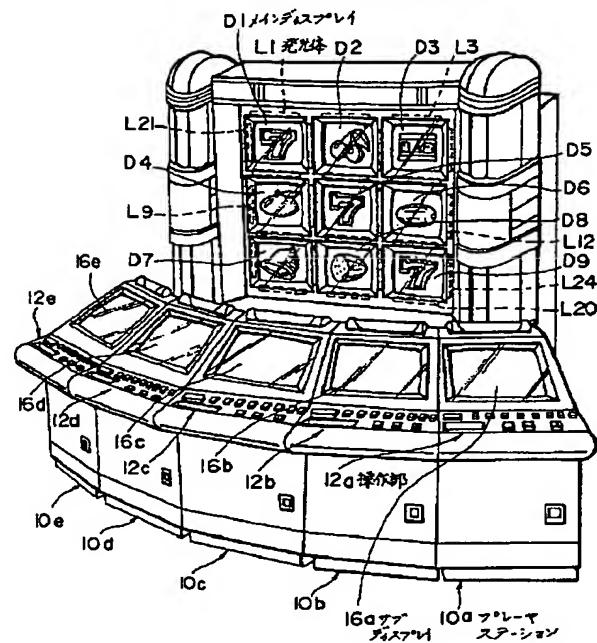
30

* 15、15a～15e コイン受け付けユニット
16、16a～16e サブディスプレイ
18、18a～18e リレーユニット
20、20a～20e ステーション制御部
22、22a～22e プロセッサ部
24、24a～24e 記憶部
30、30D1～30D9 画像合成部
32、32D1～32D9 プロセッサ部
34、34D1～34D9 記憶部
10 40 発光体駆動部
42、42L1～42L24 高電圧・高周波出力回路
50 コイン投入口
51～58 ベットボタン
59 オールラインベットボタン
60 ダブルゲームボタン
* 62 テークスコアボタン

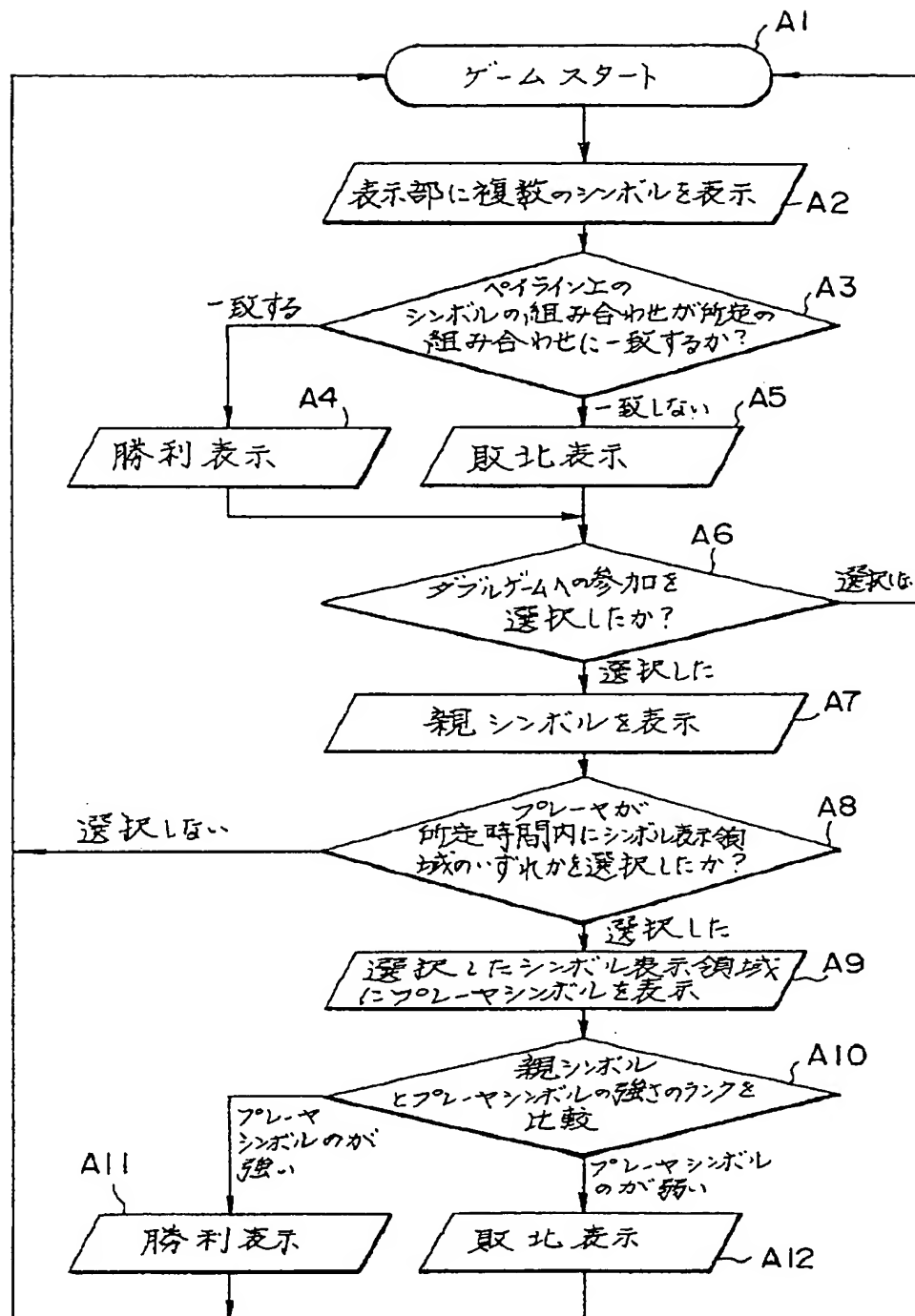
【図2】



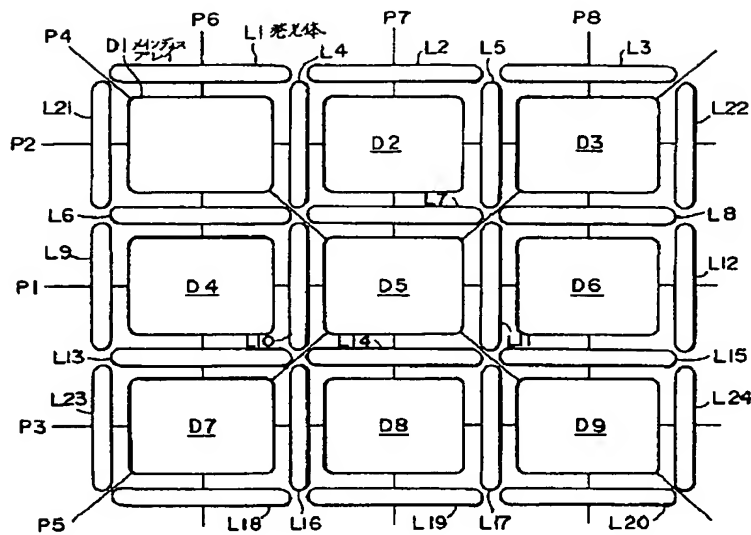
【図3】



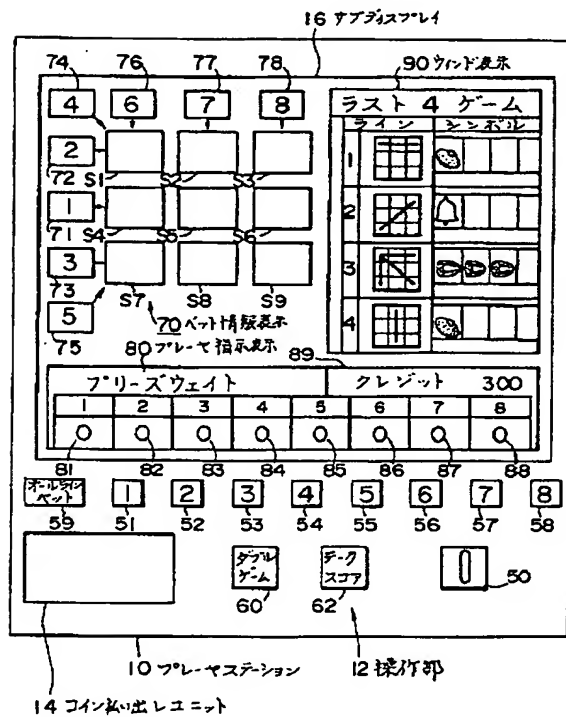
【図1】



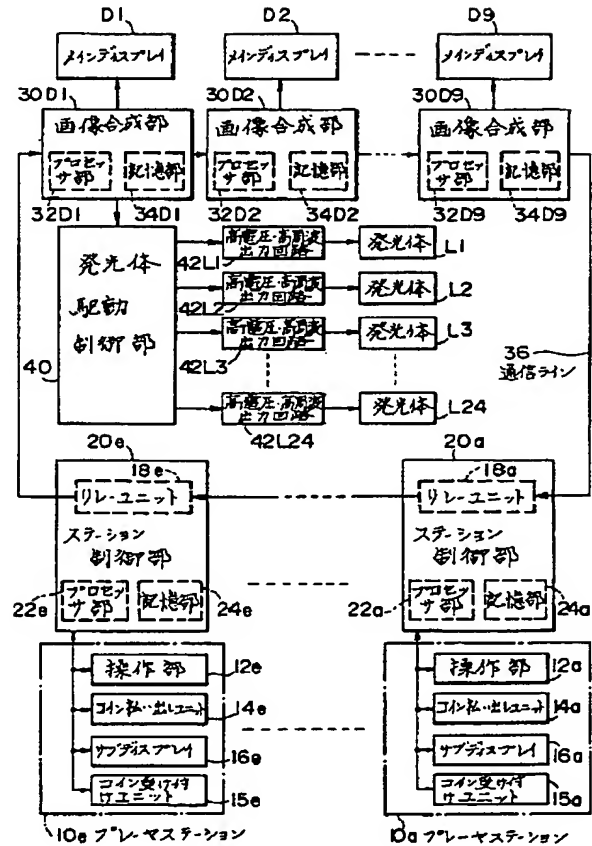
【図4】



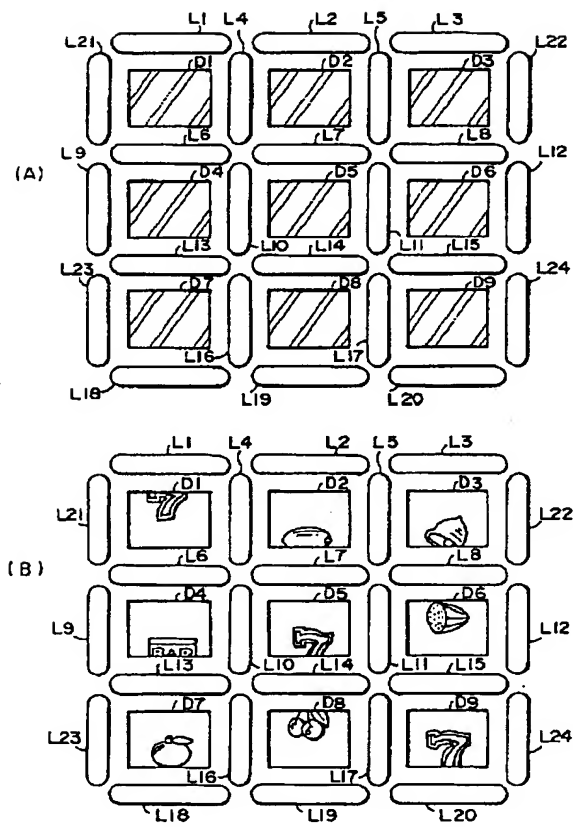
【図5】



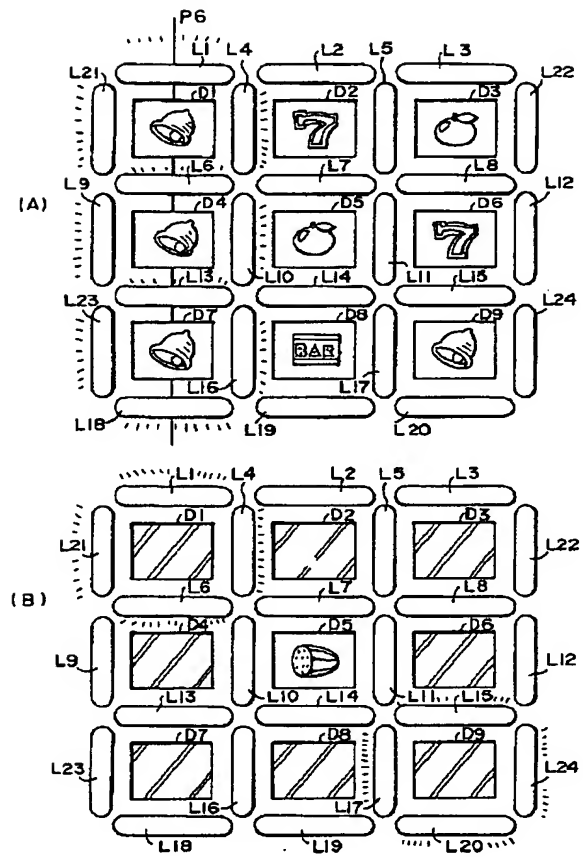
【図6】



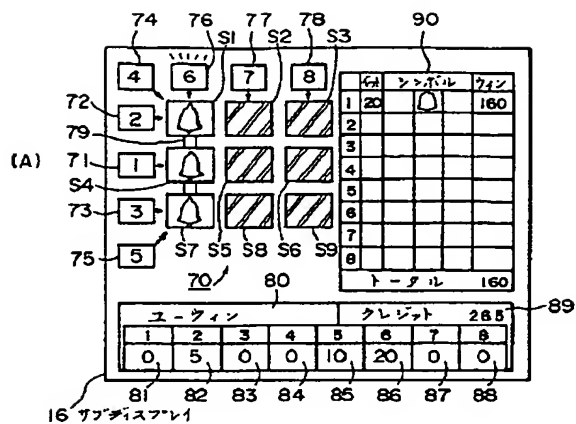
【図 7】



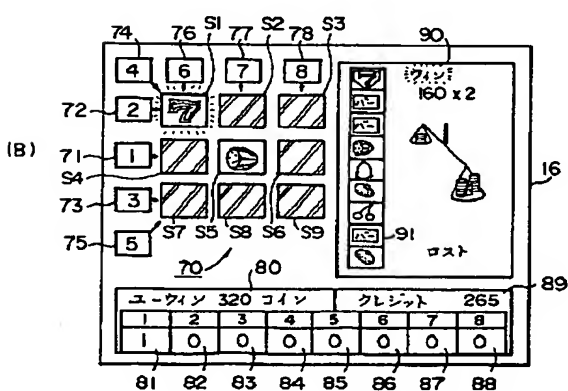
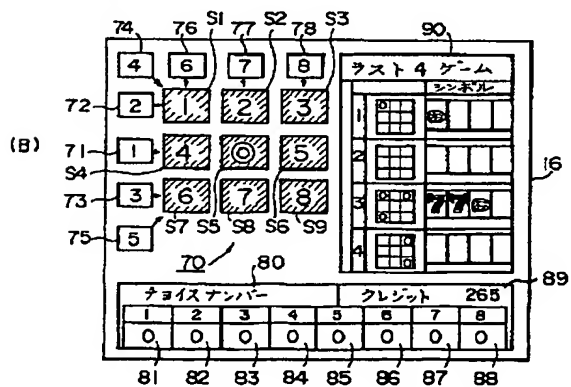
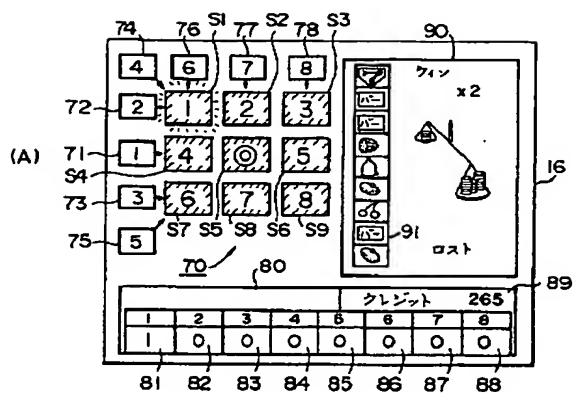
【図 8】



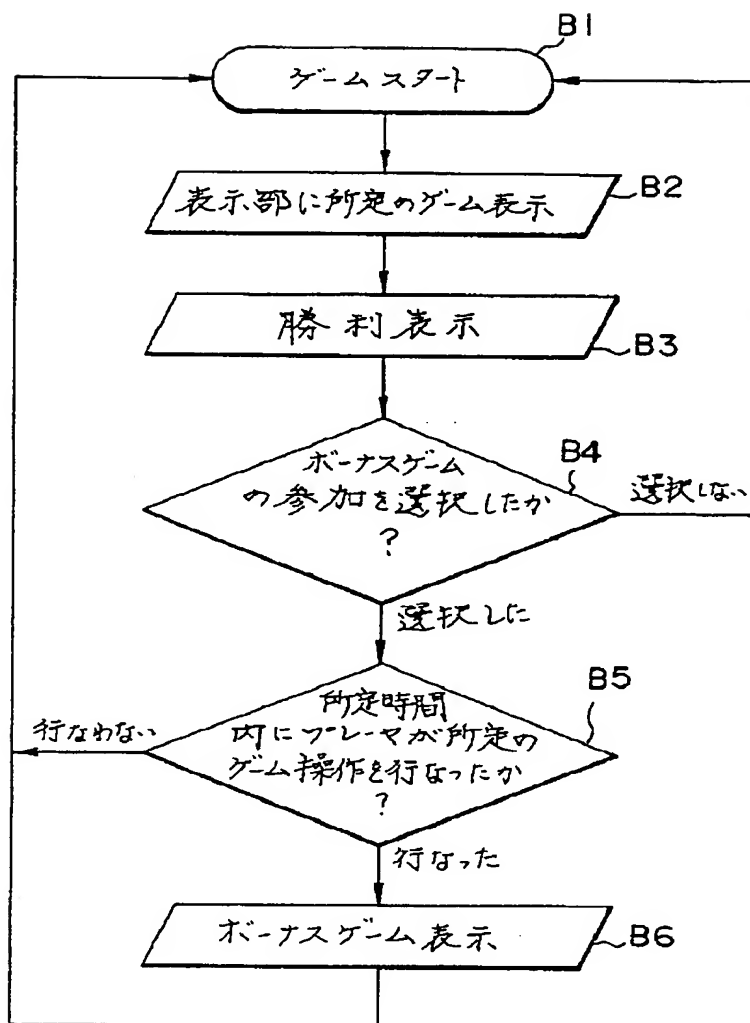
【図11】



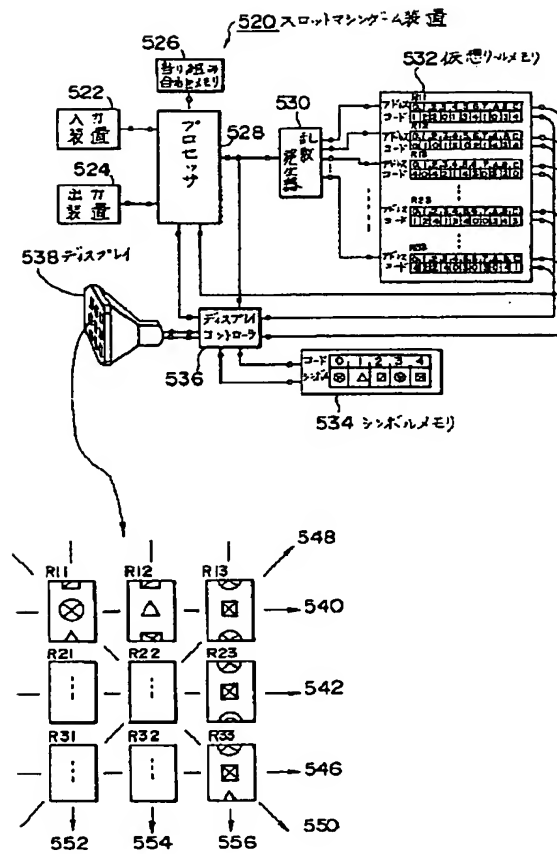
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

(72)発明者 駒井 和彦
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(72)発明者 前野 清隆
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(72)発明者 徳野 直哉
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(72)発明者 永野 純一郎
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内